Learning Computational Geometry

프로그래밍을 통해 수학을 이해하는 방식을 취한다. OpenTK를 사용하여 매시, 포인트, 라인을 표시한다.

# Chapter 1 – Introduction

1975년에 시작됨. By Shamos.

# Chapter 2 – Algorithmic Foundations

RAM 기계 (레지스터, 처리기, 랜덤 메모리 접근)

## Algorithm Complexity

최악, 평균 (기대치)

## 2-3 tree

2개나 3개의 자식을 갖고 종단까지 경로의 길이가 모두 같은 트리.

Theorem 2.3.1 A 2-3 tree with N leaves has O(logN) depth.

Proof)

# 자료

## 교재

Jianer Chen의 Computational Geometry : Methods and Applications를 사용한다.

Theorem을 읽고 코드 구현 위주로 진행한다. C#으로 구현한다.

# Greek 레터

